

BAB II

ANALISIS

2.1 Analisis Kelayakan Masalah

Banyak masyarakat yang kurang peduli akan kesehatan. Mereka juga tidak memperhatikan pola makan sehingga banyak yang mengalami masalah kesehatan. Banyak juga masyarakat yang tidak tahu akan manfaat dari pola makan vegetarian yang baik untuk kesehatan.

2.1.1 Cause Root Analysis

Berikut adalah analisis masalah menggunakan metode 5W+1H :

5W+1H	Pertanyaan	Jawaban
<i>What</i>	Apa yang menjadi masalah yang akan dijadikan rujukan untuk pembuatan sebuah media informasi ?	Banyak masyarakat yang memiliki gaya hidup kurang sehat sehingga memiliki masalah kesehatan. Dan mereka tidak tahu akan manfaat menjadi seorang vegetarian. Dan juga kurangnya media informasi yang memuat gaya hidup sehat vegetarian
<i>Who</i>	Siapa target sasaran dalam upaya menginformasikan mengenai vegetarian ?	Adalah mahasiswa dan pekerja usia 20-25 tahun

<i>Why</i>	Mengapa target harus mengetahui mengenai vegetarian ?	Karena pola makan vegetarian memiliki beberapa manfaat untuk kesehatan
<i>When</i>	Kapan permasalahan tersebut terjadi ?	Ketika mereka sibuk akan rutinitas dan pekerjaan sehari-hari sehingga tidak memperhatikan pola makan sehingga menuntut gaya hidup yang serba cepat dan instant
<i>Where</i>	Dimana permasalahan itu terjadi ?	Di Kota Bandung, khususnya Bandung Utara (perkotaan)
<i>How</i>	Bagaimana seharusnya solusi pada masalah yang muncul tersebut?	Melalui infografis mengenai gaya hidup sehat ala vegetarian

Tabel 2.1 : Metode 5W+1H

2.1.2 Matrik SWOT

Analisa SWOT adalah proses pemindaian lingkungan internal dan eksternal yang merupakan bagian penting dari proses perencanaan strategis. Faktor-faktor lingkungan internal biasanya dapat diklasifikasikan sebagai kekuatan atau kelemahan, dan bagian luar dapat diklasifikasikan sebagai peluang atau ancaman.

Berikut adalah analisis masalah menggunakan metode matrik SWOT :

Strenght (Kekuatan)	Weakness (Kelemahan)
<ul style="list-style-type: none"> - Indonesia Vegetarian Society mengadakan kegiatan seminar vegetarian yang menghadirkan para pembicara seperti ahli gizi, dokter, dan rohaniawan 	<ul style="list-style-type: none"> - Masyarakat berfikir kalau mengonsumsi produk nabati saja di anggap tidak enak - Mengonsumsi produk nabati saja di anggap tidak mencukupi asupan gizi
Oppurtunity (Peluang)	Threats (Ancaman)
<ul style="list-style-type: none"> - Banyak masyarakat yang memiliki masalah kesehatan seperti obesitas/ kelebihan berat badan ingin melakukan diet karena alasan kesehatan 	<ul style="list-style-type: none"> - Kurangnya kesadaran masyarakat akan pentingnya menjaga kesehatan dimasa sekarang dan masa mendatang - Banyak masyarakat yang tidak tahu akan manfaat menjadi seorang vegetarian

Tabel 2.2 : Matrik SWOT

2.2 Problem Statement & Problem Solution

2.2.1 Problem Statement

Masalah yang terjadi adalah masih kurangnya kesadaran masyarakat terhadap kesehatan. Karena kesibukan dan rutinitas yang cukup padat sehingga banyak masyarakat yang tidak memperhatikan pola makan mereka sehingga menuntut gaya hidup yang serba cepat dan instant. Banyak dari mereka hampir setiap hari makan di restoran cepat saji. Tentu itu sangat tidak baik untuk kesehatan tubuh. Dan rata-rata mereka memiliki masalah kesehatan karena gaya

hidup yang tidak sehat. Dengan menjalankan pola makan vegetarian tentu sangat memiliki banyak manfaat untuk kesehatan. Tetapi pola makan vegetarianpun harus dengan perencanaan yang baik agar mencukupi nutrisi yang diperlukan oleh tubuh.

2.2.2 Problem Solution

Berdasarkan problem statement diatas solusi yang dibuat adalah dengan membuat infografis mengenai gaya hidup sehat ala vegetarian dan dengan menggunakan brosur dan media buku saku yang memuat informasi seputar vegetarian. Dimana diantaranya menjelaskan manfaat pola makan vegetarian serta bagaimana pola makan vegetarian yang sehat itu agar tidak kekurangan nutrisi.

2.3 Landasan Teori/ Model yang Digunakan Dalam Perancangan

2.3.1 Teori/ Model Utama

a. Infografis

Infografis berasal dari kata *infographics* dalam Bahasa Inggris yang merupakan singkatan dari *information* dan *graphic* adalah bentuk visualisasi data yang menyampaikan informasi kompleks kepada pembaca agar dapat di pahami dengan lebih mudah dan cepat. Proses pembuatan infografis disebut *data-visualization*, *information design*, atau *information architecture*.

Menyampaikan informasi secara visual juga sudah dikenal sejak lama, seperti pada zaman manusia purba dimana banyak terdapat lukisan di dalam gua yang menggambarkan suatu kejadian. Penliti mengatakan bahwa penyampaian

informasi secara visual memiliki banyak keuntungan dibandingkan dengan teks, karena manusia dapat jauh lebih cepat menangkap informasi yang disampaikan. Salah satu alasannya adalah informasi yang ditangkap secara visual akan diproses sekaligus oleh otak, berbeda dengan informasi yang disampaikan via teks, dimana informasi akan diproses secara linear (dari awal kalimat hingga ke ujung kalimat).

Infografis memiliki banyak manfaat untuk penyampaian informasi. Pada era dimana informasi sangat membludak, para audience memiliki keterbatasan waktu dan energi untuk memahami maupun membaca informasi yang disampaikan. Dengan banyaknya distraction atau pengalihan (pikirkan semua media sosial / game / berita online yang kredibilitasnya diragukan) saat ini consumer attention merupakan aset yang penting. Kita harus berusaha untuk berhasil mendapatkan perhatian dari target audience kita untuk mau memahami apa yang ingin kita sampaikan. Bagaimana mereka mau memahami informasi yang kita sampaikan jika membaca saja mereka tidak mau? Infografis dengan kekuatan visual yang menarik akan mengurangi halangan tersebut. *People will have much more interest*. Membuat infografis sendiri adalah percampuran antara skill desain, analisis informasi, dan storytelling. Ketiga komponen tersebut adalah kunci dari infografis yang maksimal. Jenis – jenis infografis yaitu :

1. Infografis Statis

Infografis statis adalah infografis dalam bentuk gambar yang tidak bergerak. Seperti misalnya infografis pada media cetak ataupun website. Infografis ini adalah jenis infografis yang paling umum. Hampir semua infografis yang kami buat di awal adalah bentuk infografis statis, contohnya: Infografis Ujian Nasional 2015, Infografis Asal Usul Nama Karakter Dragon Ball. Infografis

statis dapat diaplikasikan pada berbagai media seperti misalnya pada event pameran, seperti infografis kami untuk SKK Migas ini yang dipakai pada pameran internasional di Korea Selatan: Infografis Gas Alam, Energi Strategis Indonesia dimana infografis tersebut dicetak dalam ukuran besar pada booth.

2. Infografis Animasi

Infografis animasi atau *animated infographic* adalah infografis dalam bentuk video animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi. Infografis ini dapat digunakan pada televisi ataupun media online seperti YouTube. Infografis animasi dapat lebih menarik karena selain elemen visual juga menggunakan motion (pergerakan) dan audio (musik/*sound effect*) yang dapat memperkuat informasi/pesan yang ingin disampaikan. Untuk membuat infografis animasi diperlukan keahlian yang beragam, seperti director, animator, illustrator, music artist, voice over, dll.

3. Infografis Interaktif

Infografis interaktif adalah infografis yang ditampilkan pada website dan pengguna dapat berinteraksi dengan informasi yang ditampilkan melalui user interface yang telah di-desain. Dengan infografis interaktif pengguna dapat sesuai keinginan mengeksplorasi informasi yang ingin didapatkan. Pada pihak pembuat infografis pun dapat merancang tampilan agar informasi yang disampaikan seefektif mungkin sesuai perilaku *user*. Untuk membuat infografis interaktif diperlukan keahlian seperti desainer, illustrator, UI/UX desainer, dan programmer. pada infografis interaktif programmer/developer memiliki peran yang penting agar infografis yang sudah didesain dapat berfungsi dengan maksimal dan tanpa masalah.

b. Kesehatan

Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa, dan sosial yang memungkinkan setiap orang hidup produktif secara sosial dan ekonomi. Sedangkan istilah sehat dalam kehidupan sehari-hari sering dipakai untuk menyatakan bahwa sesuatu dapat bekerja secara normal. Bahkan benda mati pun seperti kendaraan bermotor atau mesin, jika dapat berfungsi secara normal, maka seringkali oleh pemiliknya dikatakan bahwa kendaraannya dalam kondisi sehat. Kebanyakan orang mengatakan sehat jika badannya merasa segar dan nyaman. Bahkan seorang dokterpun akan menyatakan pasiennya sehat manakala menurut hasil pemeriksaan yang dilakukannya mendapatkan seluruh tubuh pasien berfungsi secara normal. Namun demikian, pengertian sehat yang sebenarnya tidaklah demikian. Pengertian sehat menurut UU Pokok Kesehatan No. 9 tahun 1960, Bab I Pasal 2 adalah keadaan yang meliputi kesehatan badan (jasmani), rohani (mental), dan sosial, serta bukan hanya keadaan bebas dari penyakit, cacat, dan kelemahan

Menurut WHO (1947) Sehat itu sendiri dapat diartikan bahwa suatu keadaan yang sempurna baik secara fisik, mental dan sosial serta tidak hanya bebas dari penyakit atau kelemahan.

Sehat menurut DEPKES RI. Konsep sehat dan sakit sesungguhnya tidak terlalu mutlak dan universal karena ada faktor -faktor lain di luar kenyataan klinis yang mempengaruhinya terutama faktor sosial budaya. Setiap pengertian saling mempengaruhi dan pengertian yang satu hanya dapat dipahami dalam konteks pengertian yang lain. Banyak ahli filsafat, biologi, antropologi, sosiologi, kedokteran, dan lain-lain bidang ilmu pengetahuan telah mencoba memberikan

pengertian tentang konsep sehat dan sakit ditinjau dari masing-masing disiplin ilmu. Masalah sehat dan sakit merupakan proses yang berkaitan dengan kemampuan atau ketidakmampuan manusia beradaptasi dengan lingkungan baik secara biologis, psikologis maupun sosio budaya. UU No.23,1992 tentang Kesehatan menyatakan bahwa: Kesehatan adalah keadaan sejahtera dari badan, jiwa dan sosial yang memungkinkan hidup produktif secara sosial dan ekonomi. Dalam pengertian ini maka kesehatan harus dilihat sebagai satu kesatuan yang utuh terdiri dari unsur-unsur fisik, mental dan sosial dan di dalamnya kesehatan jiwa merupakan bagian integral kesehatan.

Konsep sehat menurut Parkins (1938) adalah suatu keadaan seimbang yang dinamis antara bentuk dan fungsi tubuh dan berbagai faktor yang berusaha mempengaruhinya. Sementara menurut White (1977), sehat adalah suatu keadaan dimana seseorang pada waktu diperiksa tidak mempunyai keluhan ataupun tidak terdapat tanda-tanda suatu penyakit dan kelainan.

c. Gaya Hidup Sehat

Gaya hidup sehat adalah suatu pilihan sederhana yang sangat tepat untuk dijalankan. Hidup dengan pola makan, pikiran, kebiasaan dan lingkungan yang sehat. Sehat dalam arti kata mendasar adalah segala hal yang kita kerjakan memberikan hasil yang baik bagi tubuh. Pengertian Pola Hidup Sehat Menurut Ahli: Menurut Kotler, pola hidup sehat yaitu gambaran dari aktivitas / kegiatan yang di dukung oleh minat, keinginan dan bagaimana pikiran menjalaninya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Tentunya terhadap hal-hal baik.

Dari pengertian di atas dapat diartikan bahwa gaya hidup sehat adalah adalah suatu pilihan yang sangat tepat untuk kelangsungan hidup kita, sedangkan pola hidup sehat adalah jalan yang harus ditempuh untuk memperoleh fisik yang sehat secara jasmani maupun rohani. Jadi gaya hidup sehat adalah proses untuk mencapai pola hidup sehat.

Keuntungan bergaya hidup sehat yaitu merasa tenteram, aman dan nyaman, memiliki rasa percaya diri, hidup seimbang, tidur nyenyak, berpenampilan lebih sehat dan ceria, sukses dalam pekerjaan, menikmati kehidupan sosial dilingkungan keluarga, handai taulan dan tetangga.

d. Vegetarian

Orang yang hanya makan tumbuh-tumbuhan dan tidak mengonsumsi makanan yang berasal dari makhluk hidup seperti daging sapi, unggas, ikan, atau hasil olahan lainnya disebut vegetarian. Istilah vegetarian dicetuskan oleh Joseph Brotherton dan kawan-kawan, di Northwood Villa, Kent, Inggris. Pada tahun itulah istilah vegetarian digunakan secara formal untuk pertama kalinya, tepatnya pada 30 September. Saat itu adalah pertemuan pengukuhan dari Vegetarian Society Inggris.

Selama bertahun-tahun vegetarian telah berkembang pesat yang berawal dari suatu kebutuhan menjadi pada suatu pilihan. Pola makan vegetarian cenderung tinggi serat, kalium, magnesium serta rendah lemak, natrium dan kalsium. Faktor asupan makanan diduga mempunyai peranan dalam peningkatan tekanan darah.

Vegetarian merupakan sebutan bagi orang yang hanya mengonsumsi makanan dari tumbuh-tumbuhan yang meliputi sayur-sayuran, biji-bijian, kacang-kacangan, dan buah-buahan. Kebiasaan makan makanan yang berasal dari tumbuhan bukan merupakan ajaran agama tertentu saja, namun lebih disebabkan adanya keyakinan bahwa makanan vegetarian adalah makanan yang terbaik untuk kesehatan.

Vegetarian ini berasal dari bahasa Latin yaitu *vegatus*, yang berarti keseluruhan, sehat, segar, lincah, dan penuh dengan daya semangat hidup. Vegetarian mempunyai dua pengertian, yakni pengertian sebagai kata benda dan sebagai kata sifat. Sebagai kata benda, berarti orang yang berpantang makan daging, tetapi hanya makan sayur-sayuran dan bahan makanan nabati lainnya. Sebagai kata sifat, vegetarian berarti tidak mengandung daging atau kebiasaan berpantang daging. Dengan demikian, kaum vegetarian sudah tentu akan menjauhkan diri dari makanan yang mengandung daging.

e. Jenis-jenis Vegetarian

Vegetarian disini dapat dibagi menjadi beberapa jenis vegetarian. Jenis-jenis yang dimaksud tersebut adalah sebagai berikut.

1. Vegan

Vegan sering disebut sebagai vegetarian total, atau vegetarian murni. Vegan ini adalah orang atau sekelompok vegetarian yang tidak mengonsumsi atau memakan produk hewani apapun. Kelompok vegetarian ini meninggalkan sama sekali produk hewani dan turunannya, termasuk gelatin, keju, yoghurt. Selain itu, mereka juga menghindari madu, dan produk turunan serangga.

2. Lacto Vegetarian

Lacto Vegetarian merupakan salah satu tipe vegetarian yang mengonsumsi bahan nabati. Kelompok vegetarian ini berpantang makan daging ternak, daging unggas, ikan, telur, dan produk olahan lainnya. Namun vegetarian jenis ini masih mengonsumsi susu. Susunan menu masih banyak variasinya dibanding vegetarian murni. Dan resiko kekurangan zat gizi tertentu masih rendah.

3. Ovo Vegetarian

Ovo Vegetarian ini adalah tipe vegetarian yang berpantang makan daging ternak, daging unggas, ikan, susu, dan produk olahan lainnya. Namun, vegetarian jenis ini masih memakan atau mengonsumsi telur.

4. Lacto-Ovo Vegetarian

Lacto-Ovo Vegetarian ini merupakan jenis vegetarian yang populer, maksudnya jenis vegetarian ini adalah jenis vegetarian yang paling umum ditemui. Tipe ini tidak mengonsumsi segala jenis daging, baik daging ternak, daging unggas, ataupun ikan. Namun, kelompok vegetarian ini masih mengonsumsi susu dan telur.

5. Pesco-Vegetarian

Pesco-Vegetarian ini merupakan jenis vegetarian yang masih mengonsumsi susu dan telur. Tipe vegetarian ini masih menghindari segala jenis daging, baik daging ternak dan daging unggas. Namun, masih mengonsumsi ikan.

6. Flexitarian atau Semi Vegetarian

Flexitarian ini merupakan jenis vegetarian yang secara tidak rutin masih mengonsumsi daging. Maksudnya, kelompok vegetarian ini mengonsumsi daging hanya sesekali saja dalam satu minggu atau pada saat-saat tertentu saja.

f. Manfaat Vegetarian

Ada beberapa manfaat vegetarian yang baik untuk kesehatan yang perlu diketahui. Beberapa manfaat vegetarian diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Kesehatan Jantung Terjaga

Penyakit jantung membuat angka kematian semakin meningkat, demikian pula di negara kita. Sama dengan di AS, di Indonesia pun penyakit jantung sudah menjadi pembunuh nomor satu. Hal ini disebabkan antara lain pola makan yang salah, meningkatnya kadar kolesterol darah, kurang gerak badan dan stres.

Dari sebuah penelitian diketahui bahwa anak-anak berumur 5 tahun yang di besarkan dengan banyak menghabiskan makanan cepat saji atau fast food dan makanan miskin gizi atau junk food menampilkan tanda-tanda dini terkena penyakit jantung. Tim peneliti dari Louisiana University, AS, memperoleh data satu dari sembilan wanita berusia 45-65 tahun menderita penyakit jantung.

Saat ini rata-rata pria AS pemakan daging berpeluang 50% meninggal akibat penyakit jantung. Risiko ini akan turun menjadi 15% jika mereka berhenti makan daging, dan risiko hanya tinggal 4% jika mereka berhenti makan daging, telur, dan produk olahan hewani.

2. Umur Lebih Panjang

Hasil dari penelitian tim Loma Linda University, AS, menyebutkan bahwa dibanding para penyantap daging, pelaku vegetarian hidup lebih lama. Kalau dibandingkan para vegan, renggang hidup pelaku vegetarian lebih panjang 7 tahun.

3. Menurunkan Risiko Kanker

Salah satu hasil penelitian Harvard Nurses Health Study menyebutkan daging di duga keras berhubungan dengan kanker payudara. The National Cancer

Institute mengatakan wanita yang setiap hari menyantap daging berpeluang empat kali lebih besar terkena kanker payudara di banding yang tidak makan daging setiap hari. Sebaliknya risiko mengidap kanker pada wanita yang melahap sayuran setiap hari berkurang 20-40%.

Studi yang lain dilakukan di Jerman menyimpulkan sistem kekebalan tubuh kaum vegetarian lebih efektif membunuh sel tumor daripada sistem kekebalan tubuh para pemakan daging. Sayur-mayur melindungi mereka dari kanker prostat, kanker usus besar, dan kanker kulit.

David Pumantel, seorang ekologis, menyatakan rata-rata orang AS umumnya pemakan segalanya dan bukan vegetarian, mengonsumsi 112 gram protein per hari, dua kali anjuran kecukupan National Academy of Science. Hal ini bisa menimbulkan kanker dan stres pada sistem saluran kencing. Protein berlebihan juga berakibat meningkatkan risiko kardiovaskuler atau gangguan pembuluh jantung, terutama karena makanan padat protein umumnya juga cukup banyak mengandung lemak. Contohnya, daging dan ayam.

4. Terhindar dari Obesitas

Pada umumnya pelaku vegetarian bertubuh lebih langsing daripada pemakan daging. Alasannya, sayuran yang kaya protein seperti taoge, kacang merah segar, bayam, daun singkong, daun kacang panjang, mengandung lemak dan kalori lebih rendah daripada standar dari diet. Tak heran jika pelaku vegetarian pun jarang terkena penyakit yang berhubungan dengan kelebihan berat badan seperti obesitas, kencing manis dan diabetes mellitus. Mengurangi kelebihan berat badan dan membuat tubuh menjadi ideal. Memakan sayur dan buah dapat membuat kenyang lebih lama, sehingga kita makan akan lebih sedikit.

5. Terhindar dari Stroke

Pola makan vegetarian yang mengandung lemak dan kalori lebih rendah dapat membalikkan arterosclerosis/ pengerasan pembuluh darah yang dapat menyebabkan stroke dan serangan jantung.

g. Media Informasi

Media informasi dapat disimpulkan sebagai alat untuk mengumpulkan serta menyusun kembali sebuah informasi sehingga menjadi bahan yang bermanfaat bagi penerima informasi, adapun penjelasan Sobur (2006) media informasi merupakan “alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, serta menyusun kembali informasi visual.”

Jenis-jenis media informasi sebagai alat yang dapat menyampaikan suatu informasi harus tepat sasaran agar dapat tersampaikan dengan baik pada target sasaran sehingga bisa bermanfaat bagi pembuat maupun penerima informasi.

1. Media Lini Atas

Merupakan media yang tidak langsung bersentuhan dengan target audiens serta jumlahnya terbatas tetapi jangkauan target yang luas, seperti billboard, iklan televisi, iklan radio, dan masih banyak lagi.

2. Media Lini Bawah

Suatu media iklan yang tidak langsung disampaikan atau disiarkan melalui media massa serta jangkauan target hanya berfokus pada satu titik atau daerah, seperti brosur, poster, flyer, sign system dan masih banyak lagi.

Media cetak dapat berupa brosur, koran, majalah, poster, pamphlet, spanduk, dan masih banyak lagi.

Media elektronik bisa disampaikan melalui radio, kaset, kamera, handphone, atau internet.

2.3.2 Teori/ Model Pendukung

a. Desain

Desain menurut beberapa ahli :

1. Coirul Amin

Desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak

2. Ken Hurts

Desain adalah proses iteratif yang melibatkan banyak aktivitas tinjauan ke belakang dan pararel

3. Dudi Wiyancoko

Desain adalah segala hal yang berhubungan dengan pembuatan konsep, analisis data, project planning, drawing/rendering, cost calculation, prototyping, frame testing, dan test riding

4. Soekarno dan Lanawati Basuki

Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda, seperti busana

5. Janner Simarmata

Desain adalah bagaimana aplikasi yang dirancang menjadi sesuai dengan kebutuhan

b. Desain Komunikasi Visual

Desain secara etimologi berasal dari beberapa serapan bahasa yang diambil dari bahasa itali yaitu “designo” yang secara harfiah berarti gambar. Sedangkan komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian pesan atau informasi kepada pihak lain. Komunikasi tersebut menggunakan media yang hanya terbaca secara visual oleh indra penglihatan atau mata. Visual sendiri berasal dari bahasa latin Videre yang berarti melihat (Suyanto,M,200:4)

Desain Komunikasi Visual merupakan seni dalam menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan bahasa rupa atau visual yang disampaikan melalui media berupa desain. Desain komunikasi visual bertujuan untuk menginformasikan, mempengaruhi, hingga merubah perilaku target (audience) sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan. Proses desain pada umumnya memperhitungkan aspek, fungsi, estetika, dan berbagai aspek lainnya, yang biasanya datanya di dapat dari riset, pemikiran, brainstorming, maupun dari desain yang sudah ada sebelumnya (Lia Anggraini, 2014:15)

Berdasarkan pengertian yang disampaikan sebelumnya, maka desain komunikasi visual dapat diartikan sebagai sarana komunikasi, yang mana informasi tersebut disampaikan oleh desainer melalui hasil karyanya.

c. Elemen Dalam Desain

Ada beberapa hal yang harus diperhatikan didalam sebuah desain, antara lain:

1. Warna

Warna memberikan sebuah kesan makna dan mood untuk menarik perhatian. Menurut ahli Henry Dreyfuss warna menurut ilmu bahan, adalah

sembarang zat tertentu yang memberikan warna. Warna memegang peran sebagai sarana untuk lebih mempertegas dan memperkuat kesan atau tujuan dan mempunyai fungsi untuk memperkuat aspek identitas.

2. Tipografi

Tipografi adalah suatu ilmu dalam memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, sehingga dapat menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin. Tipografi merupakan representasi visual dari sebuah bentuk komunikasi verbal dan merupakan properti visual yang pokok dan efektif.

Hadirnya tipografi dalam sebuah media terpan visual merupakan faktor yang membedakan antara desain grafis dan media ekspresi visual lain seperti lukisan. Lewat kandungan nilai fungsional dan nilai estetikanya, huruf memiliki potensi untuk menterjemahkan atmosfer- atmosfer yang tersirat dalam sebuah komunikasi verbal yang dituangkan melalui abstraksi bentuk-bentuk visual.

3. Layout

Menurut Hendratman (2007:9), Layout adalah penyusunan dari elemen-elemen desain yang berhubungan ke dalam sebuah bidang sehingga membentuk susunan artistik. Hal ini dapat di sebut juga sebagai manajemen bentuk dan bidang. Tujuan utama layout adalah menampilkan elemen gambar dan teks agar menjadi komunikatif, agar memudahkan pembaca menerima informasi yang di sajikan.

4. Garis

Garis merupakan salah satu unsur desain yang menghubungkan antara satu titik poin ke titik poin yang lainnya. Bentuknya dapat berupa gambar garis lengkung (curve) atau lurus (straight). Berbagai macam bentuk garis, seperti lurus, melengkung, putus-putus, zig-zag, meliuk-liuk, bahkan tidak beraturan. Masing-masing memiliki pencitraan yang berbeda.

d. Flat Design

Zaman sekarang dalam membuat sesuatu dibutuhkan teknik yang sederhana namun tetap mengutamakan kemenarikan dari setiap aspeknya, seperti teknik desain grafis Flat Design atau dalam bahasa Indonesia adalah Desain Datar, teknik ini sering kali digunakan untuk penggunaan desain web di era sebelumnya, namun seiring dengan berjalannya waktu flat design mulai bersinar, tidak hanya untuk desain website tetapi juga telah menjamah ke ranah desain karakter dan desain aplikasi karena kelebihanannya yang simple tetapi tetap menarik dengan warna, tata letak, kesederhanaan pembuatannya.

Flat desain ini adalah desain yang menggunakan teknik dasar menghilangkan karakter gaya seakan-akan mengambang di tampilan gambar, yaitu menghilangkan teknik gambar seperti gradasi, tekstur dan karakter desain 3 dimensi lain. Walaupun menghilangkan beberapa karakter 3 dimensi, flat design tidak kalah menariknya dengan teknik desain yang lain, kelebihanannya terdapat pada pemilihan warna yang simple namun menarik, bentuk yang sederhana, tata letak dan pemilihan font yang khusus sehingga tidak terkesan tua atau retro. Sehingga di era sekarang ini banyak digunaka untuk pembuatan tampilan aplikasi, mobile interface, logo, serta icon.

Teknik flat desain sangat menggunakan permainan warna yang atraktif dan menarik, sehingga pewarnaan flat desain ini tidak mudah untuk di pilih karena dibutuhkan warna yang pas dengan tema juga efektif dengan temanya pula. Penggunaan bentuk dalam pembuatannya pun tidak bisa dianggap remeh, walaupun simple tetapi harus tetap menarik untuk dilihat. Dalam konteks font pun harus diperhatikan agar tidak terjadi kontra dengan warna dan bentuknya. Desain ini sangat menghindari penggunaan warna hitam dan putih, berbeda dengan saudaranya yaitu metrodesign. Terkadang memang terlihat warna putih, tetapi bila di fokuskan lagi warna tersebut adalah warna abu.

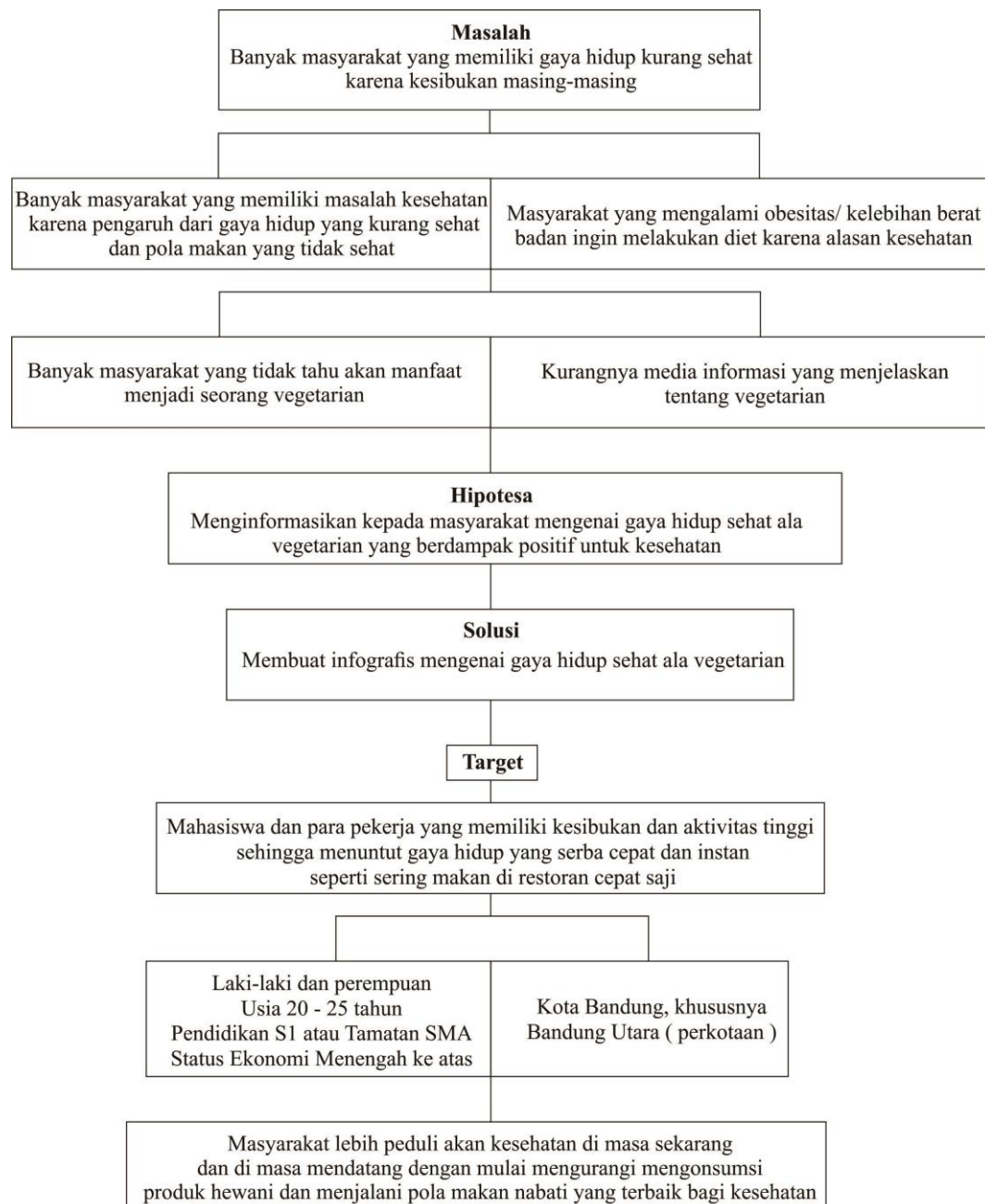


Gambar 2.1 : Warna Flat Design

Awalnya flat design merupakan seni terapan yang berasal dari Swiss atau Swiss Design yang diperkenalkan dan terkenal sekitar tahun 1940-1950an. Seni Desain Swiss ini memfokuskan diri dari beberapa aspek desain yaitu Grid, Typography sans-serif, dan juga Hirarki konten tata letak yang bersih. Desain ini bercirikan penggunaan worksheet yang besar namun konten dan fontnya di tampilkan secara minim, sederhana dan tertata. Seiring perkembangan zaman pada tahun 1980 desain ini mengalami perubahan dan perkembangan sehingga pada tahun ini mulailah muncul Flat Desain. Flat desain mulai tampil pertama kali pada tahun 1980 ini. Sampai pada tahun 2014 mulai berkembang lebih pesat dan lebih terkenal serta banyak digunakan dalam desain desain website, poster, karakter, UI

mobile, aplikasi, dan lainnya. Penggunaan flat desain pun seringkali dipakai dalam mendesain animasi-animasi zaman sekarang, seperti penggunaan dalam motiongraph.

2.4 Kerangka Perancangan Tugas Akhir



Tabel 2.3 : Kerangka Perancangan Tugas Akhir